No. de Cat.: 60-2623

RadioShack.

Barbie

Para edades de 5 años en adelante

B-Smart PC Notebook

Computadora electrónica para aprendizaje

Este producto no tiene posibilidades de Internet o almacenamiento de datos

Manual de Usuario – Favor de leerlo antes de usar el equipo

Estimado Padre / tutor

Gracias por haber seleccionado la Computadora portátil de Barbie *B - Smart* PC Notebook, Diseñada y Terminada con una precisión extrema

La computadora Portátil *B - Smart* PC Notebook está hecha totalmente para aprendizaje, ofreciendo juegos estimulantes y actividades que hacen una contribución invaluable al desarrollo de sus niños.

Algunas de las actividades de las actividades para ayudar a las habilidades del niño, son lenguaje, matemáticas, música, memoria, razonamiento lógico y conocimientos generales.

La *B - Smart* PC Notebook proporciona una introducción dependiente y real a las computadoras y alienta la creatividad y aprendizaje independiente.

¡Aprender con Barbie es muy divertido!

BARBIE y las Marcas Registradas asociadas son propiedad y usadas por Mattel, Inc.
© 2001 Mattel, Inc. Todos los Derechos Reservados.

RadioShack

No. de Cat.: 60-2623

Contenido

Capítulo 1 1
Todo sobre su *B-Smart* PC Notebook 1
Capítulo 2 2
Inicio 2
Capítulo 3 5
Características y Controles Útiles 5
Capítulo 4 6
Selección de Juego 6
Capítulo 5 7
Reglas del Juego 7
Capítulo 6 8
Modo para dos jugadores 8
Capítulo 7 9
Haga una selección y presente su respuesta 9
Capítulo 8 10
Búsquedas 10
Capítulo 9 10
(Juegos y Códigos de Juego) 10
Escritura 10
Palabra 11
Memoria 16
Lógica 17
Teclado 18
Herramientas 19
Capítulo 10 20
Localización de Fallas 20
Accesorios Disponibles para esta Computadora de Aprendizaje 21

RadioShack

Capítulo 1

Todo sobre su *B-Smart* PC Notebook

Características

50 Actividades

- 17 Vocabulario/Escritura/ Gramática
- 12 Matemáticas/Lógica
- 12 Juegos/Memoria
- 9 Destreza/Herramientas de Computadora

Multimedia

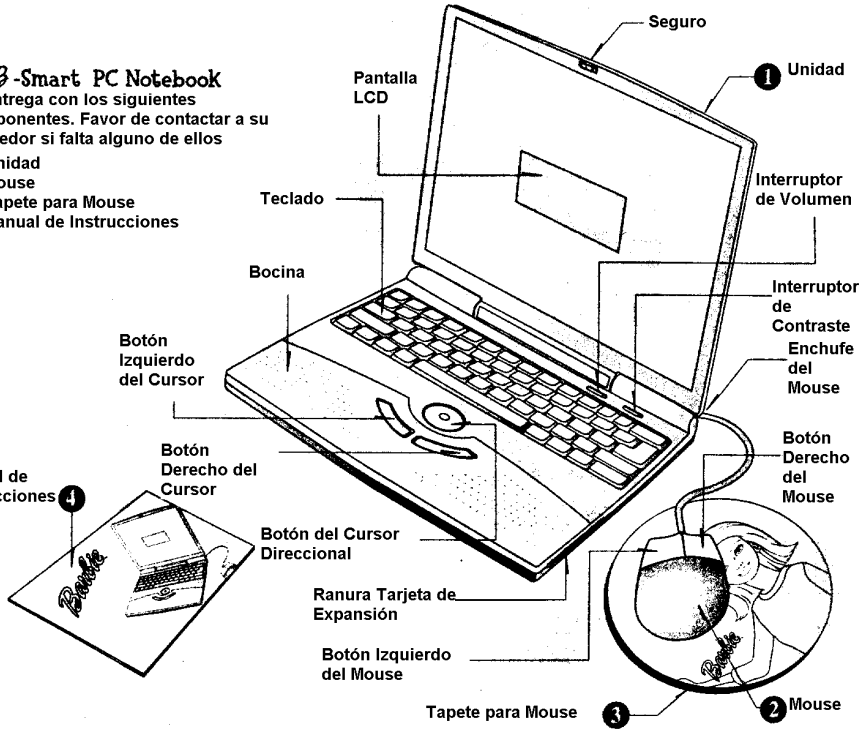
- Sonido Digital/Animación
- Interactividad con Barbie®

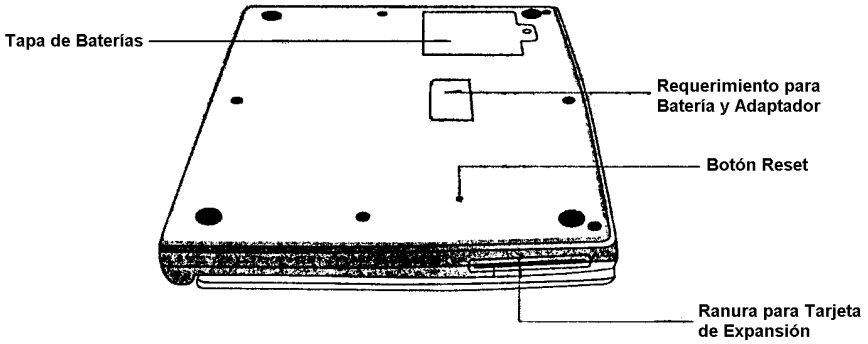
Expandibilidad

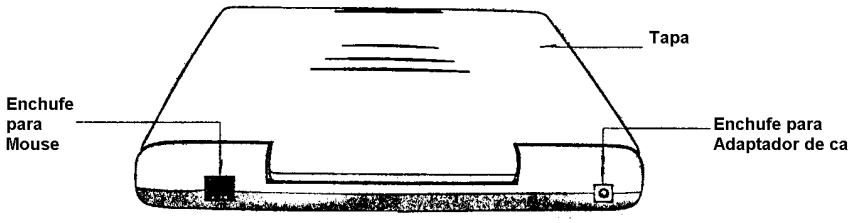
- Expanda el Potencial de Aprendizaje con nuestras tarjetas de Expansión (cada una vendida por separado)

Su *B-Smart* PC Notebook se entrega con los siguientes componentes. Favor de contactar a su vendedor si falta alguno de ellos

1 - Unidad
2 - Mouse
3 - Tapete para Mouse
4 - Manual de Instrucciones





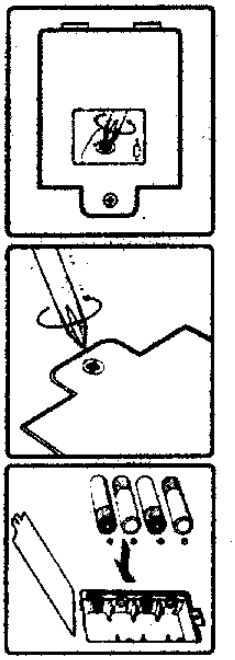


RadioShack

Capítulo 2

Inicio

Su *B-Smart* PC Notebook opera con 4 baterías tamaño AA (4 X 1,5 V cc – no incluidas) o un adaptador de ca de 9 V cc 300 mA (se vende por separado).



Instalación de la Batería

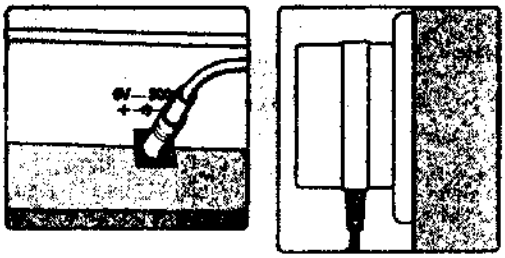
1. Asegúrese de que la unidad está apagada
2. Empleando un desarmador tipo Phillips, abra el compartimiento de baterías en la parte posterior de la unidad.
3. Inserte cuatro baterías AA (1.5 Vcc cada una)
4. Reemplace la cubierta en su sitio (la unidad automáticamente se enciende al momento en que se instalan las baterías o se conecta el adaptador)

Precaución:

- No mezcle diferente tipo de baterías, o nuevas con viejas.
- Solo use baterías del mismo tipo o equivalentes a las recomendadas.
- Cambie todas las baterías cuando las reemplace
- Retire las baterías de la unidad si ésta no se va a usar por periodos prolongados de tiempo.
- No arroje las baterías al fuego.
- No cargue baterías No-recargables.
- Las baterías recargables se deben retirar del juguete para cargarse.
- Las baterías recargables se deben cargar siempre bajo la supervisión de un adulto.
- Retire las baterías descargadas del juguete.
- Nunca haga corto circuito en las terminales.

Conexión del Adaptador de ca

RadioShack



Conecte el adaptador en el enchufe del adaptador (centro positivo) localizado al lado izquierdo de la unidad. Conecte el adaptador a un contacto de pared.

Precaución:

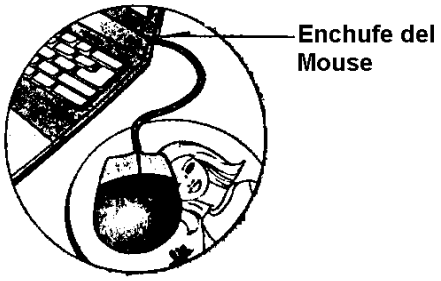
- La unidad no se debe conectar a una fuente de alimentación superior a 9 Vcc.
- Solo use el adaptador recomendado.
- El adaptador no es un juguete.
- No haga corto circuito en las terminales.
- Los juguetes que para limpiar se requiera un líquido limpiador, se deben desconectar del adaptador antes de limpiar.

Auto Apagado

La PC de aprendizaje, se apagará después de 5 minutos de inactividad

Conexión del Mouse

1. Asegúrese de que la unidad está apagada
2. Deslice la cubierta del enchufe del mouse a la izquierda
3. Conecte el mouse en el enchufe del mouse en el lado derecho de la unidad
4. Encienda la unidad
5. Para asegurarse de que el mouse se conserva limpio, úselo con un tapete de mouse



Limpieza y Mantenimiento

La unidad deberá examinarse regularmente para daños en el cordón, clavija, gabinete y otras partes. En caso de que haya daño, la unidad no deberá de usarse con el adaptador hasta que el daño haya sido reparado.

Siempre desconecte la fuente de alimentación antes de limpiar.
Seque la unidad con un paño seco.
No permita que se humedezca la unidad.
No desarme la unidad.

Limpieza del Mouse.
Use un desarmador tipo phillips para abrir la cubierta de la esfera del mouse.
Retire la esfera.
Y limpie la bola así como la parte interior del mouse con un paño seco. Vuelva a colocar la cubierta y apriete el tornillo.

Inicie su *B-Smart* PC Notebook

Abra la unidad deslizando el seguro localizado al frente.
Encienda su *B-Smart* PC Notebook empleando el botón [ON] localizado en la parte inferior izquierda del teclado.

Al finalizar su sesión, recuerde apagar la unidad usando el botón [OFF] localizado en la parte inferior izquierda del teclado (Atención: Su *B-Smart* PC Notebook no tiene capacidad para almacenar datos).

RadioShack.

Capítulo 3

Características y Controles Útiles

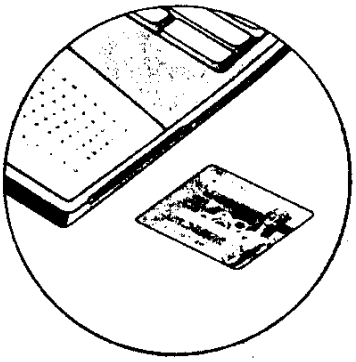
El Teclado
Su *B-Smart* PC Notebook cuenta con la característica de un teclado para computadora totalmente funcional.

El Mouse
Mueva el mouse en la dirección en que desea mover la flecha del cursor (vea Hacer una Selección y Hacer una Pregunta en la página XX).

Los Botones del Cursor
Use éstos botones para controlar la flecha del cursor. Oprima el botón direccional del cursor para indicar la dirección en la cuál quiere que la flecha del cursor vaya. Después oprima el botón izquierdo del cursor para introducir su selección.

El Cursor Parpadeante
Este le muestra la posición en la cuál aparecerá su siguiente entrada del teclado.

Tarjetas de Expansión (se venden separadamente.)



No ralle o maltrate la placa de contacto de metal de la tarjeta de expansión.
Solo inserte tarjetas de expansión *B-Smart* PC Notebook en la ranura de tarjeta de expansión.

1. Inserte la tarjeta de expansión *B-Smart* PC Notebook en la ranura de la tarjeta de expansión localizada al lado derecho de la unidad. La actividad que se esté desarrollando es interrumpida e inicia la animación de la tarjeta de expansión. Después de los títulos en pantalla, aparece un menú en la pantalla. En éste menú de pantalla hay dos íconos de dirección y el título de una de las actividades incluidas en la tarjeta de expansión.
2. Use el cursor de flecha o el botón del cursor direccional para desplazarse a través de los títulos.
3. Oprima [Enter] para jugar la actividad presentada.

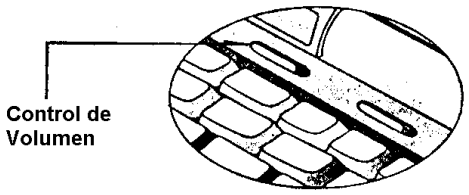
Se incluyen preguntas de expansión para las siguientes actividades en cada tarjeta de expansión:

Tarjeta de Expansión 1	Mayúsculas, puntuación, reconocimiento fonético
Tarjeta de Expansión 2	Gramática, reconocimiento fonético, formación de palabra
Tarjeta de Expansión 3	Sinónimos, Antónimos, reconocimiento de palabra.

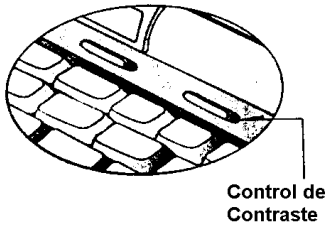
Mientras encuentre enchufada la tarjeta de expansión, solamente se tendrán disponibles las actividades de dicha tarjeta de expansión. Para jugar otros juegos en la PC, desconecte la tarjeta de expansión. Introduzca un código de juegos desde el menú de juegos.

Demo
Cuando se oprime el botón [Demo] usted verá una demostración de algunas de las excitantes características y actividades en su *B-Smart* PC Notebook.

Volumen
Podrá ajustar el volumen a un nivel inferior.
El Control de volumen está localizado en la esquina derecha del teclado.

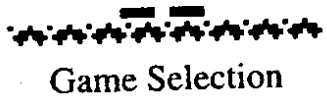


Contraste
Dependiendo de sus condiciones ambientales de luz, ajuste el contraste para una mejor visión. El control del contraste está localizado en la esquina derecha encima del teclado.



Capítulo 4

Selección de Juego



Desde el menú de juego encima del teclado, seleccione un juego. Cuando se abre la pantalla de código de juego, introduzca el código de juego para el juego que quiere jugar. Si no selecciona un juego su *B-Smart* PC Notebook automáticamente hace la selección por usted. Oprima [Game Code] para regresar a la pantalla de código de juego y seleccionar otro juego en cualquier momento después de que se haya hecho la pregunta.

RadioShack.

Capítulo 5

Reglas del Juego

Intentos
Las preguntas del juego vienen en grupos de 10. Y tendrá 3 intentos para responder cada pregunta. Los puntos se obtienen de acuerdo al número de intentos que le tomó para responder correctamente cada pregunta.

Tiempo Límite
Cada intento para responder una pregunta, está cronometrado (1 minuto para niveles 1-5, 30 segundos para nivel 6). Si usted no puede responder la pregunta en el tiempo especificado, se contabilizará como un intento fallido. El reloj se restaura después de cada intento fallido.

Marcadores
Si la pregunta es contestada correctamente en el primer intento, se ganan 10 puntos.
Si la pregunta es contestada correctamente en el segundo intento, se ganan 6 puntos.
Si la pregunta es contestada correctamente en el tercer intento, se ganan 3 puntos.
Haga 85 puntos o más de un grupo de 10 preguntas para pasar al siguiente grado de dificultad MAYOR.
Haga 60 puntos o menos para pasar al siguiente grado de dificultad MENOR.

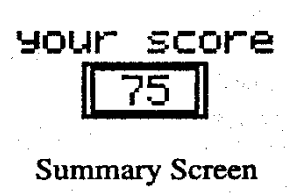
Ayuda
Presione [Help] para repetir la instrucción de advertencia en audio.

Consejos
Si encuentra cualquier pregunta demasiado difícil para alguna actividad, preione el botón [Hint] para obtener un consejo.
Pero recuerde, solo puede obtener un máximo de dos consejos por pregunta y de restará un punto para cada consejo que usa.

Repetir
Oprima la tecla [Repeat] para repetir la pregunta o la palabra de vocabulario animada.

Respuesta
Si lo agarraron con una pregunta, oprima el botón [Answer] para obtener la respuesta.

Pantalla Resumen
Después de una ronda de preguntas, aparecerá una pantalla resumen para mostrar el marcador de la última ronda y donde podrá subir un nivel, bajar de nivel o permanecer en el mismo nivel. Desaparece la pantalla resumen y las conclusiones del juego aparecen automáticamente.



Summary Screen

RadioShack.

Ganando un Juego
Gane en el nivel 6 con un marcador superior a los 85 puntos y descubra una sorpresa especial. ¡Buena Suerte!

Capítulo 6

Modo para dos jugadores

Básica
Pase al modo para dos jugadores oprimiendo [Player ½]. Regrese al modo de un jugador oprimiendo nuevamente [Player ½]

La moyoría de los juegos siguen un formato básico en el modo de dos jugadores. El botón del cursor izquierdo es el botón del jugador 1 y el botón del cursor derecho es el botón del jugador 2.
1. Inicie el modo de dos jugadores oprimiendo [Player ½] en el teclado después de que aparezca la primera pregunta. Aparecerá la pantalla “Dos jugadores”
2. Jugador 1: Escriba su nombre y oprima [Enter]
3. Jugador 2: Escriba su nombre y oprima [Enter]

Desaparece la pantalla del modo de los dos jugadores y se guardan los nombres.

Después de llenar la pantalla de registro de jugadores, el juego procede similar al modo de un jugador con la diferencia de que los jugadores deberán competir para responder las preguntas.
El primer jugador en oprimir su botón (Jugador 1: botón izquierdo del cursor; Jugador 2: botón derecho del cursor) es el que se espera que responda la pregunta.

1. Si el primer jugador responde la pregunta correctamente, los puntos de le acumulan al primer jugador y el juego continúa. Si el primer jugador responde la prefunta en forma equivocada, se invita al segundo jugador a responder la pregunta.
2. Si el segundo jugador responde correctamente, los puntos se acumulan al segundo jugador y el juego continua.
3. Si el segundo jugador responde incorrectamente, se presentará la respuesta correcta y el juego continúa.

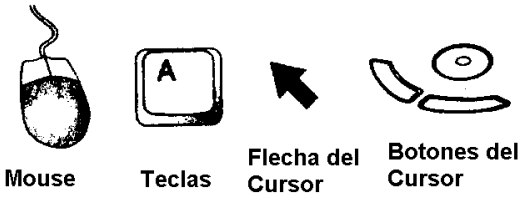
Reglas de Juego para dos Jugadores
Cada intento para responder la pregunta es cronometrado (1 minuto para niveles 1 – 5 y 30 segundos para nivel 6).
Cada jugador tiene un intento para responder a la pregunta hecha. Se dan diez puntos por cada respuesta correcta y cero puntos por cada respuesta incorrecta. En el segundo intento, se pueden ganar seis puntos. No se tienen consejos en el modo de dos jugadores. Las preguntas del juego vienen en grupos de diez. Después de un grupo de

RadioShack.

diez preguntas, la pantalla resumen muestra el marcador de ambos jugadores y anuncia al ganador.

Capítulo 7

Haga una selección y de su respuesta



En algunos juegos, debe seleccionar su respuesta de una lista que se muestra en la pantalla.

Método 1

1. Oprima las flechas en el botón del cursor direccional para mover la flecha de cursor sobre el objeto seleccionado.
2. Oprima una vez el botón del cursor izquierdo.

Método 2

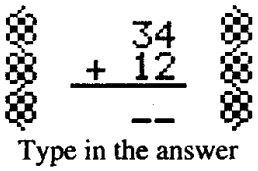
1. Use el mouse para mover la flecha del cursor sobre el icono seleccionado.
2. Oprima una vez el botón izquierdo del mouse.

Método 3

Oprima la tecla de letra que corresponde a la selección.

Método 4

En algunos casos, no necesita hacer una selección- Use el teclado para escribir su respuesta en el cursor parpadeante.

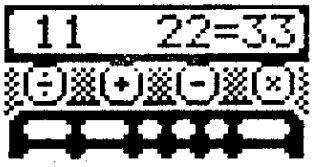


Método 5

Oprima [Enter] o el botón del cursor cuando el objeto que quiere seleccionar está directamente arriba del conejito (Doble pregunta) en el espacio vacío (Checar) o bajo la caída (Poder de Flores).

RadioShack.

DOUBLE TROUBLE



CHECK OUT

FLOWER POWER

Capítulo 8

Búsquedas

Algunas veces hay más información que se puede presentar en la pantalla. En tales casos, se tiene una barra de búsqueda. Mueva la flecha del cursor sobre las puntas de flecha en la barra de búsqueda y oprima el botón izquierdo del cursor.

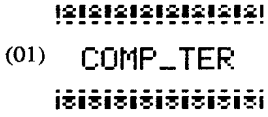
Capítulo 9

(Juegos y Códigos de Juego)

Escritura

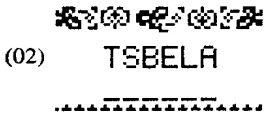
(01) Letra Perdida

Escuche la palabra del vocabulario animado. Después de la animación, la palabra del vocabulario aparece con una letra faltante. Escriba la letra faltante.



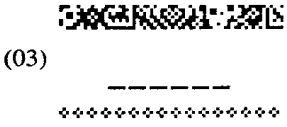
(02) Todo Mezclado

Deshaga la palabra y escríbala correctamente en los espacios que se dan.



(03) Adivinanza de Escritura

Una palabra del vocabulario animada aparecerá brevemente. Escriba la palabra en los espacios dados. Cada espacio representa una letra.



(04) Problema Doble

RadioShack.

Una palabra con una letra adicional aparece en la parte superior de la pantalla. Cuando la letra adicional se encuentra exactamente sobre la parte rota de la línea, oprima [Enter] o cualquier botón del cursor para retirarla.

(04)

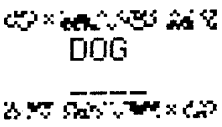
(05) Inicio de Sonido

Seleccione la palabra que principia con el mismo sonido que la del vocabulario animado.

(05)

(06) Adivina el Plural

Escriba la forma plural de la palabra mostrada.

(06) 

Palabra

(07) Flower Power (Poder de Flor)

Una oración se desplaza a través de la parte inferior de la pantalla.

1. Identifique la letra que debe de ser mayúscula.
2. Cuando la letra deseada se encuentra debajo del gotero, oprima [Enter] o cualquier botón del cursor.

(07)

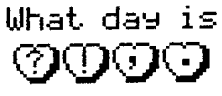
(08) Fonética graciosa

Oprima las teclas de las letras y aprenda el alfabeto.

(08)

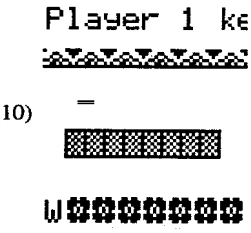
(09) ¿Cuál es la Puntuación?

Una oración sin la correcta puntuación se desplaza a través de la pantalla. Remplace el espacio en blanco con la marca correcta de puntuación a partir de las selecciones que se le dan debajo de la oración. Después oprima el botón izquierdo del cursor.
(Puede hacer que la oración se desplace más rápido oprimiendo cualquier tecla)

(09) 

RadioShack.

(10) Duelo de palabras



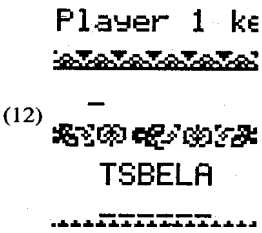
Rete a su oponente a resolver una palabra misteriosa.

1. Jugador 1: Escriba una palabra (máximo 7 letras) sin que el jugador 2 la vea, después oprima [Enter].
2. Jugador 2: Adivine la palabra una letra a la vez y utilice el teclado para escribir sus adivinanzas (máximo 8 intentos erróneos)
3. Jugador 2: Escriba una palabra (máximo 7 letras) sin que el jugador 1 la vea y oprima [Enter].
4. Jugador 1: Adivine la palabra una letra a la vez y utilice el teclado para escribir sus adivinanzas (máximo 8 intentos erróneos).
   Quien logre la mayor puntuación gana el juego.

(11) Búsqueda de la Palabra

1. Recuerde la posición de las letras que presentó el vocabulario animado de palabras.
2. Después que desaparecen las letras, haga click en los cuadros para descubrirlos y oprima [Enter] (Para volver a cubrir nuevamente el cuadro, haga click en él nuevamente)

(12) Mezcla



1. Deshaga la palabra de su oponente (máximo 7 letras)
2. Jugador 1: Escriba una palabra sin que el jugador 2 la vea y oprima [Enter].
3. Jugador 2: Deshaga la palabra una letra a la vez, use el teclado para escribirla (máximo 3 intentos erróneos).
4. Jugador 2: Escriba una palabra sin que la vea el jugador 1, oprima [Enter].
5. Jugador 1: Deshaga la palabra una letra a la vez y use el teclado para escribirlo (Máximo 3 intentos erróneos)
   El que haga mas puntos en la marcación, gana el juego.

Vocabulario

(13) Atracción Opuesta

Iguale la palabra dada con su opuesta.

1. Avance para seleccionar la palabra opuesta usando el botón del cursor direccional.
2. Oprima [Enter] o cualquiera de los botones del cursor cuando haya seleccionado la palabra.

(14) Igualación Perfecta

Los sinónimos son palabras con significado similar.

1. Identifique el sinónimo de la palabra mostrada.
   Las selecciones se mueven a través del fondo de la pantalla.
2. Oprima cualquier botón del cursor o [Enter] cuando el sinónimo se encuentre directamente bajo la flecha.

(14)

(15) Encontrar la Rima

Seleccione la palabra de la lista que hace rima con la palabra del vocabulario animado.

(15)

(16) Limpiar

Borre una letra para crear una nueva palabra. Seleccione una letra con la flecha del cursor.

(16)

(17) Pistas para el Zoológico

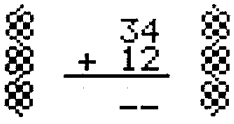
1. Use el botón del cursor direccional para encontrar el animal que mejor iguala la palabra del vocabulario.
2. Oprima [Enter] o cualquier botón del cursor.

(17)

Matemáticas

(18) Suma o Adición

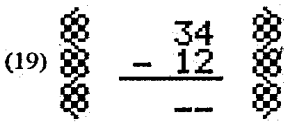
Escriba la respuesta correcta en el espacio proporcionado.

(18)


RadioShack.

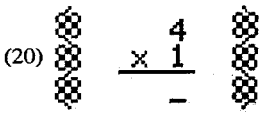
(19) Sustracción o Resta

Escriba la respuesta correcta en el espacio proporcionado.



(20) Multiplicación

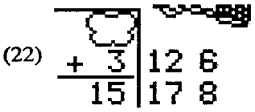
Escriba la respuesta correcta en el espacio proporcionado.



(21) División

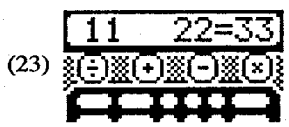
Escriba la respuesta correcta en el espacio proporcionado.

(22) Oscilación de



Una ecuación con un número faltante se muestra en la parte izquierda de la pantalla.
En el lado derecho, cuatro números giran en una malla.
Resuelva el problema matemático proporcionando el número faltante.
Oprima [Enter] o cualquier botón del cursor para seleccionar el número posicionado bajo la malla.

(23) Revisión



Una ecuación con un signo de operación faltante se muestra y una selección de signos de operación se mueve a través de la pantalla.

1. Identifique el signo de operación faltante.
2. Cuando el signo de operación se encuentre directamente bajo el espacio en blanco, presione [Enter] o cualquier botón del cursor.

(24) Mayor o Menor

Compare las dos ecuaciones en la pantalla.

1. Seleccione el signo de operación correcto usando los botones del cursor.
   Si usted piensa que la ecuación de la izquierda es mayor que la de la derecha, entonces seleccione [>].
   Si usted piensa que la ecuación de la izquierda es menor que la de la derecha, entonces seleccione [<].
   Si usted piensa que ambas ecuaciones son lo mismo, entonces seleccione [=]
2. Presione [Enter] o cualquier botón del cursor para dar su respuesta.

(24)

Juegos

(25) Compra hasta que caigas

Use el botón del cursor direccional para tomar toda la ropa sin repetir su trayectoria o caer en los ganchos.
La trayectoria se restablecerá después de tres respuestas inválidas.

(25)

(26) Hora Exacta

Seleccione el reloj que marca la hora que dice Barbie.

(26)

(27) Nombre que Suena

Seleccione la palabra del vocabulario que mejor iguala el sonido que escucha.

(27)

(28) Himno Nacional

Seleccione un País para seleccionar su Himno Nacional.

(28)

Oprima una tecla para interrumpir la música y regresar a la pantalla con el menú de países.

(29) Impar

Este juego prueba su habilidad de observación.
Se muestran cuatro íconos en la pantalla.
Ayude a Barbie a seleccionar el icono que es diferente de los demás.

(29)

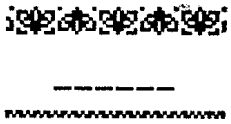
(30) Maquillaje

Cree diferentes imágenes de Barbie.
Seleccione un menú de características faciales de la lista localizada al lado izquierdo de la pantalla.
Escoja una opción del menú y selecciónela.
Para iniciar una nueva cara, seleccione un nuevo icono facial.

(30)

(31) Abeja Escritora

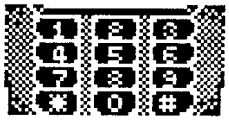
Rete a un amigo a un concurso de escritura.
Cada jugador tiene una oportunidad para escribir una palabra del vocabulario animado.
El primer jugador que escriba correctamente dos palabras después de que su oponente haya cometido un error gana.

(31) 

Memoria

(32) Marcación Rápida

En el teclado se marca una secuencia de números.
Use las teclas de números para repetir las secuencias.

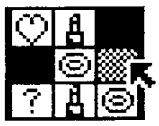
(32) 

(33) Memoria

RadioShack.

Se muestra brevemente una malla de iconos y después desaparecen. Descubra los iconos formando pares.
1. Seleccione y gire las cartas usando los botones del cursor.
2. Encuentre todos los pares iguales de iconos, un par a la vez.

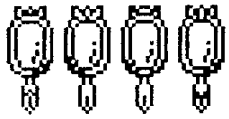
(33)



(34) Déjà vu

Recuerde el icono que aparece brevemente en la pantalla. Seleccione el icono que acaba de ver de una selección de cuatro.

(34)



(35) Sintonía

Toque melodías con Barbie. Las melodías se tocan una nota a la vez. Repita las notas usando las teclas indicadas en la pantalla. Se agrega una nota con cada respuesta correcta.

(35)

(36) Uno por Uno

Aparece una secuencia de iconos en la parte superior de la pantalla. Utilice las flechas del cursor para seleccionar los iconos en el orden en que aparecieron.

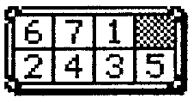
(36)

Lógica

(37) Rejilla

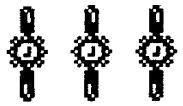
Ayude a Barbie a colocar los cuadros en orden numérico. Deslice los cuadros haciendo clic en el adyacente a un espacio vacío sombreado. Solo cuadros contiguos al espacio se pueden mover.

(37)



(38) Detector de Mentiras

Oprima [Enter] o cualquier botón del cursor cuando los artículos mostrados en la pantalla no sean iguales a lo que dice Barbie. Si los artículos mostrados son iguales al audio, no oprima ninguna tecla. Tiene tres segundos para hacer su decisión.

(38) 

(39) Disparo a la Estrella

Se muestra una secuencia de números pero un número esta escondido detrás de una estrella. Ayude a Barbie a encontrar el número faltante.

(39)

(40) Mewsic

Encuentre el gatito escondido. Se toca un instrumento. El gatito está escondido detrás de uno de los instrumentos. Seleccione el instrumento que tiene detrás el gatito escondido.

(40)

(41) Cuentas

Ayude a Barbie a seleccionar una cuenta de las elecciones que tiene en la parte inferior de la pantalla para completar un collar.

(41)

Teclado

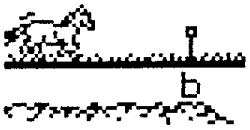
(42) Mecanografía

Aprenda mecanografía. Siga las lecciones y aprenda a escribir las teclas de las letras usando los dedos correctamente. Escriba el carácter presentado usando el dedo indicado en la pantalla.

(42)

(43) Salto de Obstáculos

Practique su destreza de mecanografía. Escriba las letras que se mueven en la pantalla para ayudar al caballo de Barbie a brincar las cercas.

(43) 

RadioShack.

(44) La Cuna del Gato

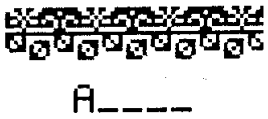
No permita que el gato agarre la bola de hilo. Ayude a Barbie a escribir las palabras que aparecen en la pantalla para mantener al gato alejado de la bola de hilo.

(44)

(45) Flash Back

1. Recuerde la palabra que parpadea.
2. Escriba la palabra en los espacios vacíos.

(45)

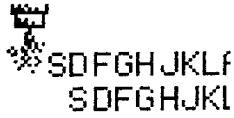


(46) Apilado

Las letras se mueven a lo largo en el fondo de la pantalla.

1. Use el botón del cursor direccional para mover la regadera sobre una letra.
2. Escriba la letra para rociarla antes de que llegue a la parte superior.

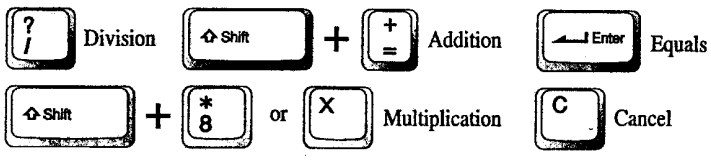
(46)



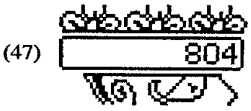
Herramientas

(47) Calculadora

Use las teclas de número y de función para introducir una ecuación matemática.
Oprima [Enter] para ver la respuesta.
Oprima [C] para cancelar toda su entrada.



(47)



RadioShack.

(48) Galería de Palabras

Ayude a Barbie a seleccionar una palabra y vea su excitante animación.

(48)

(49) Caja de Música

Para seleccionar una melodía, seleccione su titulo mientras se desplaza por la pantalla.
Oprima cualquier tecla para interrumpir la música.

(49)

(50) Librería SFX

Oprima una tecla para escuchar uno de los excitantes efectos sonoros almacenados en la memoria de su ***B-Smart*** PC Notebook

(50)

(00)

1. Escriba su nombre y personalice su ***B-Smart*** PC Notebook
2. Oprima [Enter]

(00)

Capítulo 10

Localización de Fallas

Antes de contactar un Centro de Servicio autorizado, realice las siguientes pruebas simples. Podría ahorrarle tiempo y dinero para una llamada de servicio innecesaria.

Reset
Si la unidad deja de operar u opera inadecuadamente, use un objeto puntiagudo tal como un clip de papel para restablecer la unidad.

RadioShack.

No hay pantalla
Está la fuente de poder conectada?
Están las baterías adecuadamente instaladas?
Es necesario reemplazar las baterías?

Dificultades o no hay respuesta del mouse
Está la esfera del mouse y el cojín del mouse libres de polvo y limpios?
Está conectado adecuadamente el mouse?

Pantalla Negra o Pantalla Anormal
Desconecte la alimentación retirando las baterías o desconectando el adaptador por lo menos 10 segundos antes de conectar la fuente de alimentación nuevamente.

El desarrollo de productos para el aprendizaje es una responsabilidad que nosotros tomamos muy seriamente.

Hacemos todos los esfuerzos para asegurar la precisión y propiedad de la información que forman el valor de nuestros productos.

En un esfuerzo para mejorar continuamente nuestros productos, la pantalla actual de su producto podrá diferir ligeramente de las mostradas en los diagramas.

Accesorios Disponibles para esta Computadora de Aprendizaje

Tarjetas de Expansión para su ***B-Smart*** PC Notebook

RadioShack.

Expansion Card 1

Word Fun

Increase the challenge of grammar and punctuation activities with these new questions.

Including:
- *Capitalization*
- *Punctuation*
- *Phonetic Recognition*

Expansion Card 2

Spelling Fun

Expand spelling excitement with these new questions in this spelling upgrade.

Including:
- *Spelling Rules*
- *Phonetic Recognition*
- *Word Formation*

Expansion Card 3

Vocabulary Fun

New questions add upgraded fun to vocabulary activities.

Including:
- *Synonyms*
- *Antonyms*
- *Word Recognition*

AC Adaptor

(9 VOLT 300mA)

273-1767

RadioShack.

POLIZA DE GARANTIA

RADIO SHACK DE MÉXICO S. A. DE C. V.
AV. JARDÍN NO. 245
COL. TLATILCO
MÉXICO, D. F. C. P. 02860

Radio Shack de México S. A. de C. V. Garantiza este producto por el término de un año o noventa días en todas sus partes y mano de obra contra cualquier defecto de fabricación y funcionamiento a partir de la fecha de entrega al consumidor.

CONDICIONES

I. Para hacer efectiva esta garantía, no podrán exigirse mayores requisitos que la presentación de ésta póliza junto con el producto en cualquier tienda de **RADIO SHACK DE MÉXICO S. A. DE C. V.** o en el **CENTRO DE REPARACIÓN DE RADIO SHACK DE MÉXICO S. A. DE C. V.** ubicado en Avenida Jardín N° 245, Col, Tlatilco, México D.F. donde también se podrán obtener refacciones y partes.

II. La empresa se compromete a reparar el producto, así como las piezas y componentes defectuosos del mismo, sin ningún cargo al consumidor, los gastos del flete del producto que se deriven de su cumplimiento serán cubiertos por **RADIO SHACK DE MÉXICO S. A. DE C. V.**

III. El tiempo de reparación en ningún caso deberá ser mayor a 30 días a partir de la recepción del producto en cualquiera de los sitios en donde se pueda hacer efectiva la garantía.

IV. Esta garantía no es válida en los siguientes casos:
- Cuando el producto ha sido utilizado en condiciones distintas a las normales.
- Cuando el producto no ha sido operado siguiendo las indicaciones del instructivo proporcionado.
- Cuando el producto ha sido alterado o reparado por personas no autorizadas por **RADIO SHACK DE MÉXICO S. A. DE C. V.**
- Cuando el producto haya sido dañado por siniestros.

V. El consumidor podrá solicitar que se haga efectiva la garantía ante la propia casa comercial donde se adquirió el producto.

VI. En caso de que la presente garantía se extraviara, el consumidor puede recurrir a su proveedor para que le expida otra póliza de garantía, previa presentación de la nota de compra o factura.

∗ **Nota:** Los aparatos electrodomésticos tienen **1 año de garantía** y los de baterías **90 días**.

Producto: _____ Marca: _____ No. De Catálogo: _____ No. De Serie: _____ No. De Factura: _____	SELLO DE LA SUCURSAL FECHA DE ENTREGA